super
JACKSON SOFT

THEATRE EUROPE

C64/C128



GRUPPO EDITORIALE
JACKSON
DIVISIONE SOFTWARE

SOMMARIO

In diretta dalla HIT PARADE inglese

Ogni mese in edicola una cassetta con un videogame ***originale****, direttamente dall'Inghilterra, scelto tra quelli che si trovano in vetta alle classifiche.*
Insieme al programma una recensione accurata ed approfondita con i consigli di un superesperto per diventare dei campioni. Ma oltre al gioco, una serie di listati da battere direttamente sul vostro Commodore 64 e poi notizie dal mondo dei computer e la posta dei lettori.
Questo è Jackson Super Soft: una pubblicazione unica perché ogni programma è il meglio che si può trovare sul mercato, perché le recensioni sono vere e proprie guide al gioco, perché i listati sono autentici.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE

Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Telex 333436 GEJ IT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano
I.V.A. assolta dall'Editore - Art. 74, 1° Comma - Lettera C - D.P.R. 633/72

DIRETTORE RESPONSABILE:
Giampietro Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE:
Angelo Cattaneo

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Wilma Germani

COPERTINA:
Sergio Mazzali
Emiliano Bernasconi

FOTOCOMPOSIZIONE:
GDB fotocomposizione
Via Tagliamento, 4 - Milano
Tel. 56.92.110 - 53.92.546

STAMPA:
Grafika 78 - Pioltello - MI

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Trib. di Milano n. 273 del 24-5-'86

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J. Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I

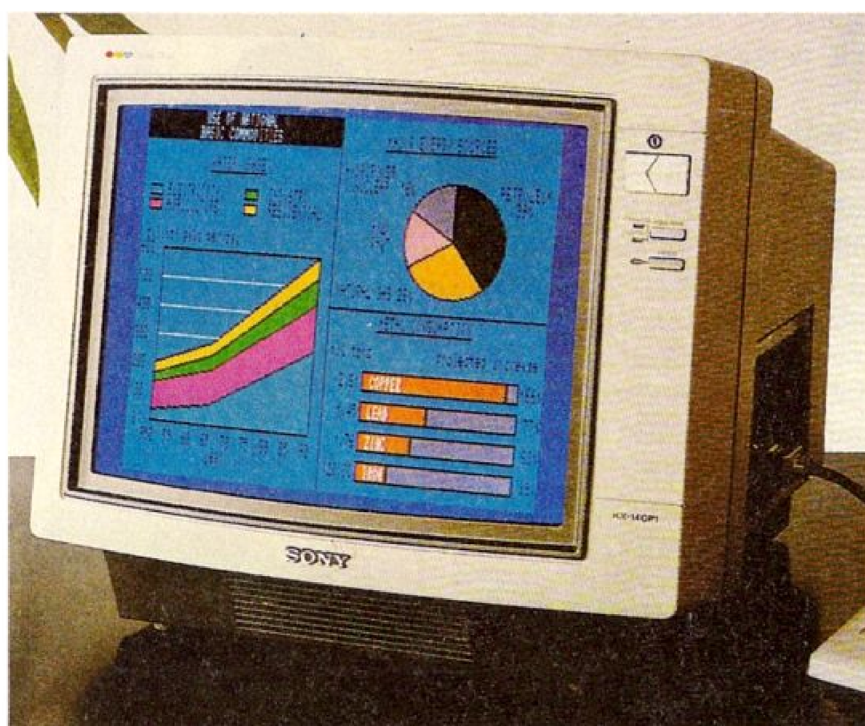
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO
Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 10.000
Numeri arretrati L. 20.000

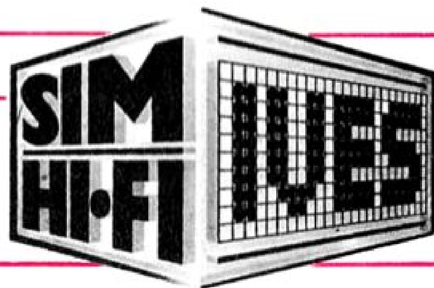
SEMPRE VINCITORI

Si chiama ROBTEK GAME KILLER ed è una cartuccia molto particolare ed utile per i più accaniti giocatori.
ROBTEK GAME KILLER, viene venduta a 49000 Lire e vi permette di giocare all'infinito i vostri videogiochi. Il suo impiego permette di disabilitare la collisione tra gli sprite annullando così il pericolo di morte oppure di perdita di energia.
Inutile raccontarvi gli innumerevoli facilitazioni che vi offre ROBTEK GAME KILLER. Pensate solo alla possibilità di proseguire senza problemi nei livelli più difficili oppure avere maggiore calma per decidere come progredire nel gioco. Volete una dimostrazione pratica? Provate a giocare Impossibile Mission con la cartuccia e finalmente riuscirete a raggiungere la stanza del professore.
La cartuccia prevede tre metodi operativi. Potete diventare immortali evitando tutti gli effetti di eventuali collisioni tra gli sprites, oppure disabilitare le collisioni sprite contro sprite ed infine annullare le collisioni con il background sprite. Con la pratica dovete scegliere quale dei tre metodi si adatta meglio al gioco.

NUOVO MONITOR SONY

La Sony ha presentato un nuovo monitor a colori di 14" particolarmente adatto per un utilizzo con i personal computer e i videoregistratori.
Il KX-14CP1, questa è la sigla del prodotto, utilizza l'esclusiva tecnica della Sony Triniton che utilizzando uno schermo perfettamente cilindrico assicura una visione chiara e senza deformazioni qualsiasi sia l'angolo di visuale. Le caratteristiche del monitor consentono una altissima definizione fino a restituire sullo schermo fino a 2000 caratteri oppure immagini video ad alta risoluzione.
Il KX-14CP1 viene fornito con uno speciale sistema di commutazione automatica dei tre sistemi Pal, Secam ed Ntsc ed incorpora un altoparlante e numerosi tipi di ingresso che permettono al KX-14CP1 di diventare un vero terminale della vostra centrale video casalinga.





COMPUTER PLAY AL SIM '86

Anche quest'anno in occasione del 20° Sim HI-FI Ives che si svolgerà dal 4 all'8 Settembre a Milano viene organizzata la mostra concorso COMPUTER PLAY '86, l'iniziativa riservata ai programmatori in erba.
In occassione del ventennale della rassegna milanese riservata alla musica ed all'elettronica gli organizzatori hanno pensato ad un'edizione più ricca del fortunato concorso con speciali premi costituiti da buoni acquisto da spendersi nei migliori computer shop italiani.
I programmi devono pervenire entro il 10 Luglio presso la segreteria milanese del SIM di via Domenichino 11.
I giochi devono essere tutti originali e non ancora commercializzati e devono comprendere le seguenti categorie:
VIDEOGAMES, SIMULAZIONE, ADVENTURE, EDUCATIVI, APPLICAZIONI GRAFICHE, MUSICALI ED INNOVATIVE, GIOCHI LOGICO-MATEMATICI ed infine ROBOT ed altri giochi meccanici programmabili.
Il materiale deve essere inviato su supporto magnetico (cassetta o floppy disk), completato da una breve presentazione scritta, dalle istruzioni d'uso, dal listato e dall'elenco della configurazione minima necessaria.
Una giuria composta di docenti universitari ed affermati autori di software sceglieranno i prodotti migliori.
COMPUTER PLAY '86 patrocinerà anche 4 giorni di seminari e workshop su temi quali l'ingegneria del software, l'interazione uomo-macchina, la strategia del gioco ed il suono.



"VISITORS" INVADERÀ IL TUO HOME COMPUTER

La terra è visitata da esseri che sembrano alieni umani...
Questi rettili rivelano presto il loro obbiettivo... dominare la Terra e renderne schiava la sua popolazione...
La tua missione come leader della resistenza Michael Donovan è quella di scovare e distruggere la loro Mother Ship usando tutte le armi a tua disposizione.
Gioco di azione multi-level per il tuo Spectrum o Commodore.

Distribuito in Italia da:
Mastertronic s.a.s. - V.le Aguggiari, 62/A - 21100 Varese - Tel. 0332/238898 a Lit. 19.900



GUIDA ALL'INPUT C64-C128

```
     TABELLA DI CONVERSIONE

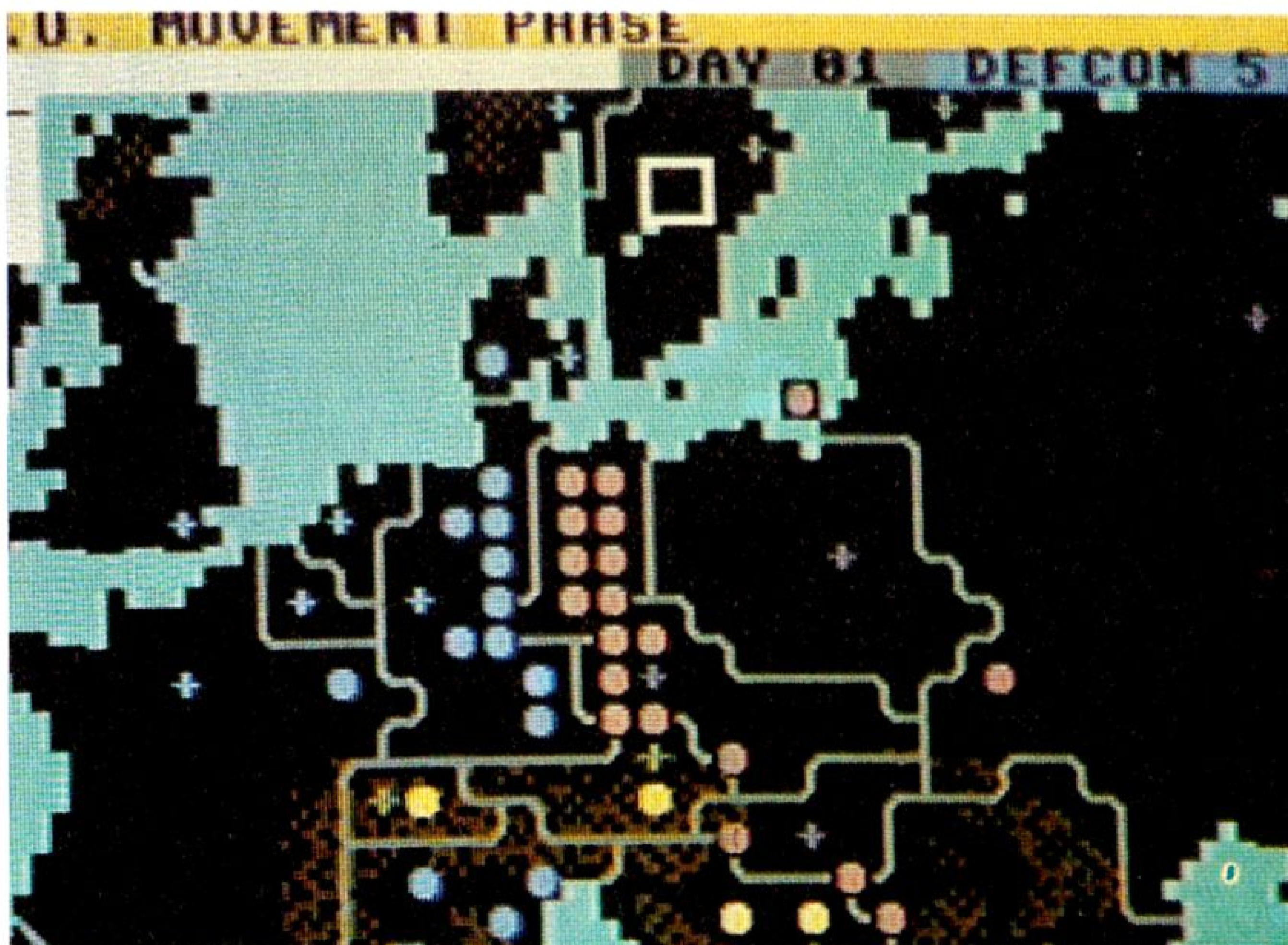
{HOME}.........HOME
{CLR}..........PULIZIA SCHERMO
{CUR.SU}.......CURSORE IN ALTO
{CUR.GIU}......CURSORE IN BASSO
{CUR.DES}......CURSORE A DESTRA
{CUR.SIN}......CURSORE A SINISTRA
{SPC}..........SPAZIO
{RVS ON}.......REVERSE ON
{RVS OFF}......REVERSE OFF
{INST}.........INSERT
{F1}...........TASTO F1
{F2}...........TASTO F2
{F3}...........TASTO F3
{F4}...........TASTO F4
{F5}...........TASTO F5
{F6}...........TASTO F6
{F7}...........TASTO F7
{F8}...........TASTO F8
{BLACK}........COL. NERO (CTRL+1)
{WHITE}........COL. BIANCO (CTRL+2)
{RED}..........COL. ROSSO (CTRL+3)
{CYAN}.........COL. CIANO (CTRL+4)
{PURPLE}.......COL. PORPORA (CTRL+5)
{GREEN}........COL. VERDE (CTRL+6)
{BLUE}.........COL. BLU (CTRL+7)
{YELLOW}.......COL. GIALLO (CTRL+8)
{ORANGE}.......COL. ARANCIO (CBM+1)
{BROWN}........COL. MARRONE (CBM+2)
{LT.RED}.......COL. ROSSO CHIARO (CBM+3)
{GRAY1}........COL. GRIGIO 1 (CBM+4)
{GRAY2}........COL. GRIGIO 2 (CBM+5)
{LT.GREEN}.....COL. VERDE CHIARO (CBM+6)
{LT.BLUE}......COL. BLU CHIARO (CBM+7)
{GRAY3}........COL. GRIGIO 3 (CBM+8)
```

Norme per la battitura

I caratteri grafici, ottenuti con la pressione dei tasti "Shift" e "CBM", sono codificati in modo da indicare il tasto da premere assieme a "Shift" o "CBM". Es. il cuoricino è codificato con >SH S <. Il numero dentro le parentesi indica le volte che il tasto va premuto.

TEATRO EUROPA

La notizia era freschissima ed era stata appena tramessa dalle più importanti agenzie di stampa internazionale: Massiccio intervento delle truppe degli Stati Uniti in Libia. Da quel momento la situazione precipitò vorticosamente e gli eventi ebbero una tragica evoluzione. Da Bonn il cancelliere tedesco si è dimostrato favorevole ad una riunificazione tra le due Germanie. La N.A.T.O. concentra le sue forze in Germania Ovest. Carri armati sovietici hanno superato il confine ed invaso la Germania Ovest. Tutto come teatro, l'Europa.



State tranquilli, non è la cronaca di una guerra annunciata dopo l'ultimo braccio di ferro tra le super potenze oppure la conseguenza di uno scontro tra Stati Uniti e Libia ma è solo l'antefatto a cui si ispira Teatro Europa, il secondo wargame realizzato dalla PSS e presentatovi da Oro Soft.

Di questi tempi quando si parla di situazione internazionale non si può mai essere tranquilli anche se dopo lo storico incontro tra Gorbaciov e Regan a Ginevra si poteva sperare in un periodo di definitiva distensione.

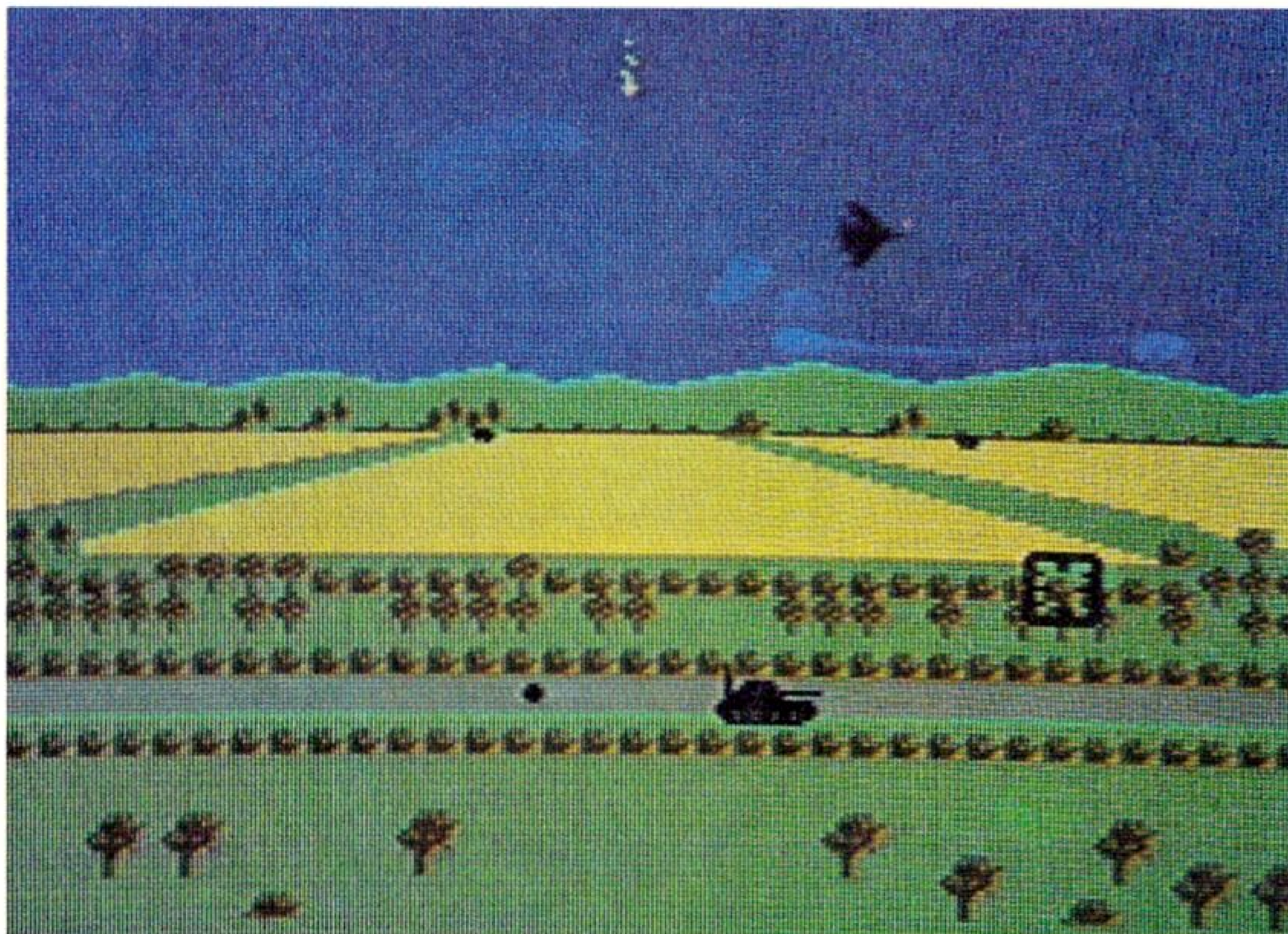
Affrontare un gioco di guerra che vede l'Europa come centro di uno scontro mondiale non deve impressionarvi e dovete pensarlo ad una specie di esorcismo. Non a caso Alan Steel, uno dei più originali creatori di wargames e curatore di Teatro Europa, ha pensato bene di scrivere una piccola dedica che noi fedelmente vi riportiamo:

Questo programma è dedicato tutta la popolazione mondiale nella speranza che questo gioco non sia mai affrontato nella realtà.

Il gioco

Fedele alla filosofia della PSS che vuole combinare le caratteristiche di un gioco di strategia con quelle più dinamiche e classiche di un arcade, Teatro d'Europa richiede abilità ed una buona agilità mentale.

Il gioco simula i primi 30 giorni di una prossima guerra in Europa. Potete scegliere di essere il comandante della NATO o del Patto di Varsavia. Controllate le unità aeree e quelle terrestri e, se necessario, utilizzate anche le armi chimiche e nucleari che la tecnologia vi ha messo a disposizione.



Se scegliete il Patto di Varsavia, il vostro compito sarà quello di interrompere l'alleanza atlantica che vi minaccia con le sue truppe poste ai confini. Raggiungerete il vostro obiettivo invadendo e conquistando la Germania Ovest.
Nel caso siate al comando della NATO, dovrete bloccare ogni tentativo di invasione sovietica. Evitando l'occupazione della Germania Ovest vi aggiudicherete la sfida.

Le opzioni

Una volta caricato il gioco ecco la prima sorpresa.
Assieme allo schermo per selezionare uno dei due blocchi ascoltate una musica che non vi sarà difficile riconoscere. Si tratta di un'ottima versione da Commodore 64 della famosissima Give Peace a Chance (date alla pace un possibilità) di John Lennon e Paul McCartney, i Beatles. Una piccola finezza ed un omaggio all'impegno per la pace sempre dimostrato dal gruppo di Liverpool.
Deciso se aderire al Patto di Varsavia oppure a quello Atlantico, selezionate uno tra i 3 livelli di difficoltà.
Il primo livello è per i principianti e il computer non utilizza le missioni speciali.
Se selezionate il secondo livello, il computer gioca in modo "razionale" seguendo le strategie della NATO o del Patto di Varsavia. Nel terzo livello il gioco ha un elevato livello di imprevedibilità.
Nello schermo successivo potete iniziare il gioco, modificare la selezione oppure caricare un gioco precedentemente salvato.

Lo scenario

Dopo aver selezionato le varie opzioni del gioco vi appare lo schermo con la mappa dell'Europa.
Nella parte superiore avete una linea gialla dove compaiono i vari messaggi ed informazioni sulle varie fasi del gioco. Nella linea sottostante vi viene indicato il gioco e il livello di Defcon. Quando segna 5 significa che un attacco nucleare in grande stile non è nell'aria. Quando è 1 significa che stiamo per farlo.
Nella parte sinistra avete un quadrato bianco riservato ai vari dati sulle armate.
All'altezza della Svezia appare quindi un quadratino bianco che è il cursore che i fedeli di Oro Soft già hanno conosciuto in Battaglia d'Inghilterra.
Grazie a questo cursore, comandato dal joystick, potete ordinare movimenti, attacchi ed anche analizzare i vari simboli della mappa.

Vediamo nei particolari il corrispondente dei simboli sulla mappa.

Simbolo	**Colore**	**Descrizione**
Vuoto	Nero	Territorio
Vuoto	Celeste	Mare
Ombreggiato	Marrone	Montagne
Croce	Vari	Capitali
Cerchio	Blue	Armata N.A.T.O.
Cerchio	Rosso	Armata Patto di Varsavia
Cerchio	Giallo	Corpo Neutrale

Movimento

Per muovere un'armata dovete spostare il cursore sul simbolo che la rappresenta e premere il pulsante di sparo. Quando il bordo del quadrato diventa verde significa che l'unità può essere spostata. Posizionate i cursore nella nuova posizione e quindi premete nuovamente il pulsante: il quadrato tornerà bianco e il simbolo dell'armata, dopo aver raggiunto la nuova posizione avrà un puntino nero nel mezzo.

Un'armata può muoversi una sola volta per turno e naturamente non può spostarsi sul mare o sopra un'altra unità. Gli spostamenti attraverso le montagne sono molto più lenti del normale.

Il Patto di Varsavia ha due speciali corpi che godono di particolari movimenti. La 1ª armata anfibia può muoversi sul mare. Una volta trasferitasi sulla terra diventa come tutte le altre unità. Inoltre non può essere rinforzata fino a quando non è sulla terra.

La 1ª armata aviotrasportata invece ha la possibilità di raggiungere postazioni a grande distanza. Una volta trasportata diventa una unità come le altre. Anche quest'ultima non può assere rinforzata fino a quando non ha raggiunto la destinazione. Inoltre è possibile incrementare solo il valore di scorta di ambedue le armate.

Per abbandonare la fase di movimento premete la barra spaziatrice.

Armi chimiche

Nei livelli uno e due tra la fase di movimento e quella di attacco vi viene chiesto se utilizzare un bombardamento chimico. Per l'autorizzazione dovete premere la lettera S altrimenti premendo N passate alla fase successiva.

Con il bombardamento chimico le vostre unità utiliz-

zano armi chimiche durante le battaglie; in questo modo avrete così un maggiore bonus che causerà gravi perdite ai nemici nei vostri attacchi. Una volta autorizzato, il bombardamento chimico sarà sempre utilizzato.

Attacco

La fase più importante e drammatica del gioco è quella dell'attacco.

Per selezionare due armate utilizzate la stessa tecnica di quella per il movimento: posizionate il cursore sulla vostra unità, premete il pulsante di sparo e quindi spostate il cursore, ora verde, sul nemico da fronteggiare permendo nuovamente il pulsante di sparo. Il movimento del cursore vi indica il raggio d'attacco di una armata.

È possibile attaccare un'armata nemica con più unità. Naturalmente non è obbligatorio combattere ad ogni turno. Per abbandonare la fase di attacco premete la barra spaziatrice.

Schermi d'azione

Se avete selezionato il gioco con l'azione dovete affrontare la battaglia in prima persona altrimenti lo scontro si svolge automaticamente tra le unità selezionate.

Nel primo caso, quando appare la scritta Seleziona Battaglia, muovete il curso-

In questa tabella vi riportiamo l'elenco delle unità in campo all'inizio del gioco.

Armate N.A.T.O.	*Arm.*	*Avi.*	*Sco.*
1° Corpo Danese	2	1	1
1° Corpo Olandese	3	1	2
1° Corpo Belga	3	2	2
1° Corpo Britannico	4	2	3
1° Corpo R.F.T.	7	3	3
2° Corpo R.F.T.	7	3	3
3° Corpo R.F.T.	5	2	3
V° Corpo U.S.A.	9	4	5
VII° Corpo U.S.A.	8	4	5
1° Corpo Francese	3	2	3
2° Corpo Francese	2	1	2
2° Corpo Italiano	2	1	1
IV° Corpo Italiano	1	1	1
V° Corpo Italiano	3	1	2

Armate Neutrali	*Arm.*	*Avi.*	*Sco.*
Armata Svizzera	2	2	1
Armata Austriaca	2	1	1
1° Corpo Yugoslavo	2	1	1
2° Corpo Yugoslavo	2	0	1

Armate Patto di Varsavia	*Arm.*	*Avi.*	*Sco.*
3ª Armata d'assalto	9	4	4
1ª Armata corazzata	8	4	4
3ª Armata corazzata	6	3	3
4ª Armata corazzata	6	3	3
8ª Armata corazzata	4	3	3
2ª Armata	8	4	4
8ª Armata	8	4	4
10ª Armata	4	2	2
16ª Armata corazzata	4	2	2
20ª Armata	7	3	4
21ª Armata	3	1	2
28ª Armata	7	3	4
41ª Armata	6	3	2
1ª Armata aviotrasporta	3	1	1
1ª Armata anfibia	3	1	2
1ª Armata Polacca	5	2	2
2ª Armata Polacca	4	2	2
2ª Armata Rumena	5	1	2
3ª Armata Rumena	4	1	2

re sopra l'unità che volete coinvolgere e quindi lo schermo della battaglia: il nemico si trova nei pressi dell'orizzonte e può essere o non essere visibile. Il vostro compito è coprire l'avanzata delle vostre truppe con il fuoco dei vostri missili. Per lanciarli dovete premere il pulsante di sparo e quindi guidare il vostro proiettile verso il bersaglio con il mirino. Gli aerei sono solitamente nemici e quindi da colpire.
In base al numero dei nemici eleminati ricevete il bonus o la penalità per tutti gli attacchi del turno.
Controllate anche la quantità dei missili usata. Se fate un utilizzo esagerato potete ottenere un buon bonus di combattimento ma penalizzando fortemente quello di rinforzo.
Nel caso non abbiate scelto l'azione, dopo la fase dell'assalto le unità selezionate lampeggiano e la battaglia avviene automaticamente. Le eventuali unità distrutte scompaiono dalla mappa mentre altre possono essere costrette ad una improvvisa ritirata.

Il rinforzo delle unità

Dopo la battaglia inizia la fase di rinforzo.
La forza di ogni armata è determinata dal valore da 0 a 9 di tre variabili che corrispondono alla forza di combattimento (ARM), dell'aviazione (AVI) e di scorta (SCO).
I simboli delle varie armate sulla mappa, si trasformano nei numeri corrispondenti alla forza di combattimento. In alto a sinistra viene indicato il valore di rinforzo a vostra disposizione. Muovendo il cursore, ora di colore giallo, sulle armate che volete rinforzare e premendo il pulsante di sparo del joystick aumentate la forza dell'unità. Il rinforzo termina quando il cursore torna di colore bianco ed il valore in alto diventa 0.
Premendo la barra spaziatrice passate alla fase di rinforzo per gli altri due valori.
I valori di rifornimento non sono casuali e variano al termine di ogni giornata come illustrato in questa tabella.

Legenda

Giorno: Giorno della battaglia quando avviene il rifornimento

Arm: Forza del Combattimento

Avi: Rifornimento aerei assegnati ad una Unità

Sco: Quantità di riserve assegnate

Air: Rifornimento aerei per la riserva

Rifornimento N.A.T.O.					Rifornimento Patto di Varsavia				
Giorno	*Arm.*	*Avi.*	*Ris.*	*Air.*	*Giorno*	*Arm.*	*Avi.*	*Ris.*	*Air.*
1	1	1	1	0	1	1	3	2	0
3	4	4	6	1	3	2	2	9	0
5	6	6	8	3	5	1	1	9	1
7	1	0	4	7	7	1	0	6	2
9	1	2	6	6	9	2	2	8	0
11	1	1	8	1	11	1	2	8	1
13	2	4	9	1	13	2	3	9	0
15	2	3	8	2	15	8	4	9	1
17	1	1	8	2	17	8	5	9	1
19	3	4	9	1	19	6	3	9	0
21	0	1	8	1	21	1	2	6	2
23	1	0	4	2	23	0	2	4	1
25	1	3	5	0	25	2	1	2	0
27	1	2	4	1	27	2	1	2	0
29	2	1	4	1	29	2	0	1	0

Fase aerea

In questa fase impostate la strategia dell'aviazione.
Nello schermo avete il numero di squadriglie in RISERVA e quindi non operative ed una lista di missioni con a fianco la loro forza.
Ogni unità può essere assegnata a varie missioni dalle o alle RISERVE.

Anche in questa fase aerea al termine di ogni giorno avete un numero di rinforzo (nella tabella sotto il termine AIR) che si aggiunge automaticamente a quello delle RISERVE. Naturalmente le unità delle riserve saranno al riparo da facili distruzioni.

La fase aerea inizia con l'assegnazione delle unità dalle riserve alle missioni. Muovete con il joystick la freccia con la scritta DALLE RISERVE sulla missione desiderata e premendo il pulsante trasferite le unità.

Dopo aver assegnato le unità desiderate premere la barra; la scritta diventa ALLE RISERVE.

Con lo stesso metodo trasferite le unità che volete. Ricordatevi che non potete muovere le unità da una missione all'altra nella stessa fase aerea. Le unità devono essere prima trasferite alle RISERVE e quindi destinate alla missione nel turno successivo.

Il colore dei numeri della forza aerea vi indica alcune informazioni relative alle forze dei nemici.
Se il colore è verde significa che in quella missione avete una forza superiore al nemico. Se il colore è giallo la forza si equivale e se rosso è minore dell'avversario.
Nel primo livello sono solo 4 le missioni.



Superiorità aerea

In questa missione le unità cercano di guadagnare il controllo aereo sull'Europa sconfiggendo l'aviazione nemica. Se perdete questa battaglia avrete delle gravi perdite in tutte le altre missioni.

Contraerea

Queste pattuglie attaccano e distruggono gli aeroporti nemici. Inutile dire che questa missione vi sarà utile per conquistare la superiorità aerea.

Interdizione

In questa missione attaccate le scorte avversarie (SCO) e il sistema di trasporti come strade, ponti e gallerie. Il risultato di questa missione è ritardare l'arrivo dei rinforzi alle armate nemiche.

Ricognizione

Il cursore oltre alle funzioni già illustrate può essere utilizzato per conoscere la forza delle armate avversarie. Grazie alle pattuglie di ricognizione, muovendo il cursore sui simboli delle armate nemiche compaiono automaticamente nel quadrato a sinistra il valore corrispondente della forza di combattimento.

Naturalmente per poter avere queste informazioni dovete mantenere la forza aerea in questa missione almeno alla pari (colore giallo).
Nei livelli 2 e 3 del gioco avete altre 4 missioni.

Assalto blitz

Questa missione viene utilizzata per attaccare le unità nemiche all'interno del territorio. Questa missione è realizzabile da una pattuglia con almeno 10 aerei.
Prima della fase di attacco appare la scritta SELEZIONATE IL BERSAGLIO DEL BLITZ. Posizionate il cursore con le lettere a e b sull'unità da attaccare e premete il pulsante di sparo. L'attacco dovrebbe causare perdite nella forza di combattimento. Può essere effettuato un attacco per ogni turno. Le squadriglie possono anche subire delle perdite.

Attacco profondo

Questa missione attacca il comando ed il controllo del nemico. Come l'INTERDIZIONE ritarda l'avanzamento delle truppe nemiche e potrebbe anche interrompere gli assalti blitz del nemico. La missione è ad alto rischio e può provocare un attacco nucleare nemico.

Blitz ferrovie

Con questa missione attaccate la rete ferroviaria avversaria causando ritardi e perdite nei rifornimenti.
Fate attenzione che nel secondo e terzo livello i colori relativi al valore delle missioni possono essere inesatti.

Missioni speciali

Prima di lasciare il turno al computer/avversario appare lo schermo delle missioni speciali. Nel primo livello



potete evitare di utilizzarle e quindi premere subito N. Vediamole nel dettaglio.

Lancio strategico chimico

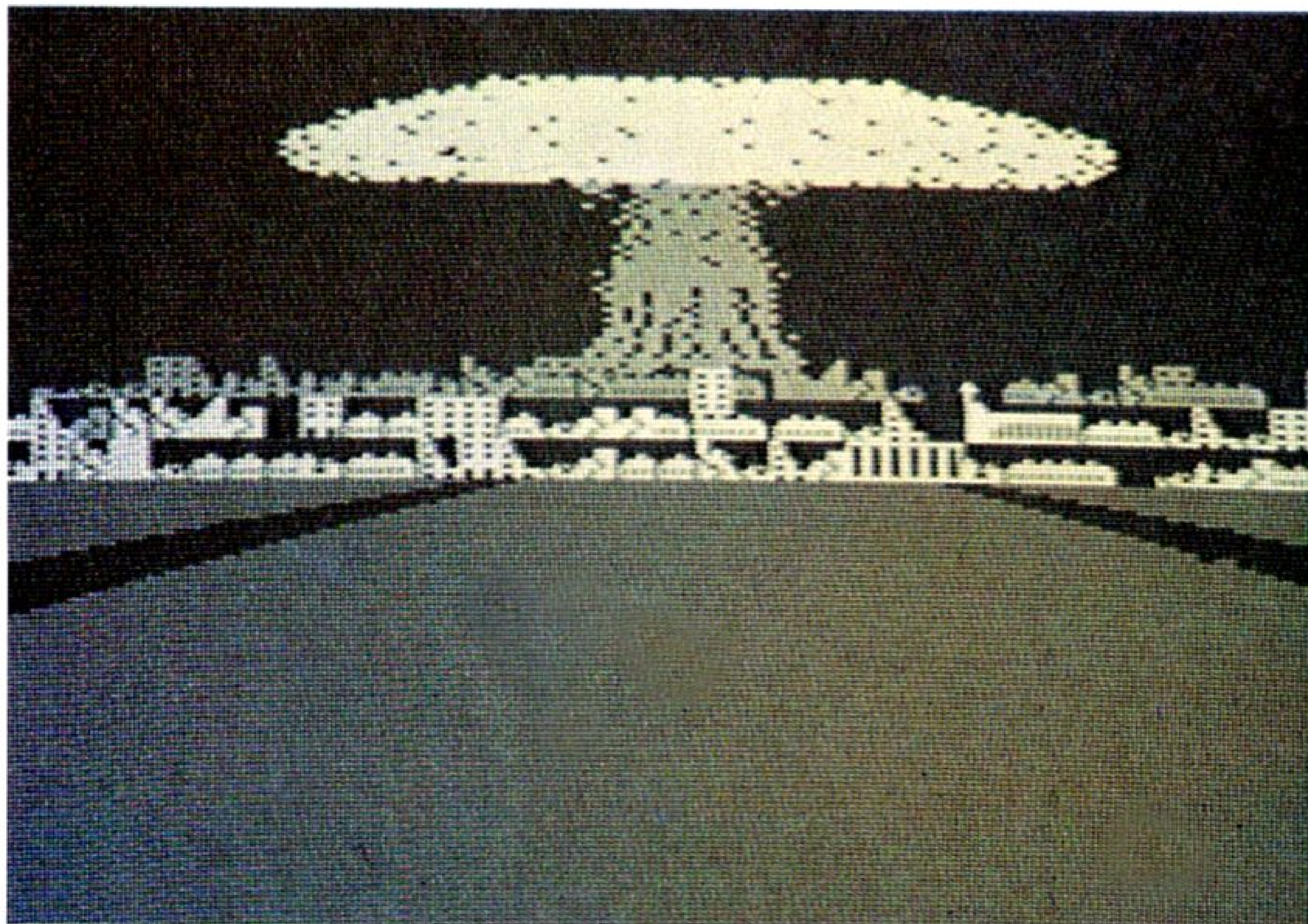
Questo lancio lo si ottiene premendo il tasto funzione F7. Partiranno missioni a testata chimica (GAS) con bersaglio una città nemica. Fate attenzione in risposta a questo attacco potreste subire un lancio nucleare.

Lancio strategico nucleare

Premendo F1 potete richiedere al comando supremo il permesso di utilizzare l'attacco nucleare. Questa missione richiede infatti il CODICE DI AUTORIZZAZIONE (il nostro suggerimento è SOLE NERO). Se introducete il codice corretto avete accesso allo schermo di comando della missione nucleare; con il joystick muovete la freccia e confermate una delle tre opzioni con il pulsante di sparo.
Le vostre scelte sono le seguenti:
IN ATTESA: Non realizzate alcun lancio anche se l'apparato rimane in stato di allarme.
LANCIO NUCLEARE: In questo caso vi appare lo schermo radar e dovete selezionare il bersaglio del lancio nucleare che può essere una città oppure un'armata.
PIANO D'ATTACCO WARM PUPPY: Questo piano prevede il lancio di numerosi missili a testata nucleare su vari obiettivi. La reazione nemica sarà tremenda e micidiale.

Il sistema reflex

Questo sistema si basa sul principio biblico dell'occhio per occhio e sembra avere consensi anche al Pentagono. In pratica se risulta attivato nel caso di un lancio nucleare nemico il computer comanda una immediata ed automatica risposta della



medesima intensità scegliendo un obiettivo a caso.
Per attivare il SISTEMA REFLEX dovete mettere in funzione il sistema di lancio nucleare e quindi nel turno successivo azionare il SISTEMA REFLEX con il tasto funzione F5. L'unico pericolo è l'impossibilità di distinguere tra un lancio nemico nucleare e chimico. Se l'avversario lancia un attacco chimico il vostro SISTEMA REFLEX replicherà con un attacco nucleare.
Nel primo livello l'utilizzo del SISTEMA REFLEX è praticamente inutile.

Lo schermo radar

Se selezionate un lancio nucleare singolo appare la mappa con uno sfondo rosso. Per selezionare l'obiettivo dovete posizionare il CURSORE/BERSAGLIO NUCLEARE, più grosso di quello tradizionale e con le lettere i e p, su una città oppure su una armata nemica e quindi premere il pulsante di sparo.
Nel caso di un attacco nemico vedrete il cursore che si dirige su un vostro bersaglio e quindi il missile che lo raggiunge.

Il nemico (Il turno del computer)

In questa fase osservate i movimenti delle truppe e gli attacchi impostati dal computer. In questa seconda fase se avete selezionato il gioco con AZIONE, dovete selezionare la truppa da far combattere nello stesso modo illustrato precedente.
Nello schermo d'azione questa volta sarete i difensori e aerei, carri armati ect. si muovono nella vostra direzione e sono tutti da eliminare. Il vostro compito è interrompere l'attacco distruggendo le unità avversarie. La posizione del nemico è l'unica differenza rispetto all'azione nella fase di attacco.
Nel caso il computer utilizzi una delle MISSIONI SPECIALI lo farà all'inizio del suo turno.

SAVE/LOAD una partita

All'inizio di ogni fase di movimento potete interrompere il gioco premendo F1 quando appare in alto a sinistra la scritta F1=FINE. Potete scegliere tra ricominciare il gioco oppure salvarlo su nastro.
Nel secondo caso introducete una cassetta bianca nel registratore, premete C e quindi i tasti Record & Play del registratore.
Per caricare un gioco precedentemente salvato dovete premere il tasto B nello schermo precedente all'inizio del gioco. Quindi, dopo aver introdotto la cassetta con i dati registrati premete C e quindi Play sul registratore.

Alcuni consigli

Nel primo livello è meglio non utilizzare le MISSIONI SPECIALI. Ogni vantaggio che riceverete dall'attacco sarà compensato dall'immediata risposta del computer.
Se siete la N.A.T.O. dovete semplicemente difendere la Germania Ovest e quindi non è obbligatorio catturare Mosca. Attaccare con le vostre unità è un metodo costoso per fermare il Patto di Varsavia. Una giusta difesa è neutralizzare gli attacchi nemici. Quando il valore di combattimento è 0 la vostra unità sarà sicuramente distrutta se attaccata.
Nella fase aerea provate a conquistare la superiorità senza lasciare il valore della ricognizione a 0.
Combattere dalla parte del Patto di Varsavia è sicuramente più impegnativo.
Attacchi in grande stile verso le nazioni meridionali neutrali possono essere uno spreco di forze almeno fino a quando gli Italiani non iniziano a muoversi. Nella fase aerea sfruttate la supremazia iniziale anche perché la N.A.T.O. riceverà maggiori unità aeree di rifornimento.

CRYPT

In questo gioco d'azione vi mettete nei panni di un archeologo in cerca di tesori nascosti. Questi, però, vengono sorvegliati da accanite creature e non è facile impadronirsene.

Una leggenda del luogo in cui vi trovate parla di un grande e potente re che viveva, un tempo, nei paraggi. Dopo aver investigato su questa persona si seppe che egli aveva nascosto nei sotterranei della sua antica dimora, il castello maledetto, un tesoro inestimabile, protetto da creature feroci.

Questa sensazionale scoperta destò l'attenzione di tutti gli archeologi del mondo, che però non ebbero mai il coraggio di affrontare la difficile esplorazione.

Perché non cercare di accapararsi tesori custoditi nel castello maledetto e diventare l'archeologo più famoso del mondo?

Sopravvivere nei sotterranei del castello maledetto non è però cosa del tutto semplice. Ogni piano del sotterraneo è composto da quattro stanze, in ognuna delle quali è custodito un tesoro sorvegliato da creature

```
100 PRINT"{CLR}{12 CUR.GIU}{12 CUR.DES}A
    TTENDERE..."
101 SN=54272:FORI=SNTOSN+24:POKEI,0:NEXT
    :AD=54277:SR=AD+1:LF=SN:LH=SN+1
102 CR=SN+4:VL=54296
103 POKEAD,16:POKESR,240
104 POKEVL,15
110 GOSUB820:GOSUB1810
115 T$="{RVS ON}{40 SPC}{RVS OFF}":P=5:S
    C=0:LV=1
116 FORI=1TO4:RM(I)=0:NEXT
120 S$="{RVS ON}{2 SPC}{RVS OFF}{36 SPC}
    {RVS ON}{2 SPC}{RVS OFF}"
125 POKE49194,7
130 DEFFNRX(X)=INT(RND(1)*87)+X:DEFFNRY(
    Y)=INT(RND(1)*57)+Y:POKE53280,0
140 POKE53281,0:PL=1524:PX=20:PY=12:OPL=
    1524:POKEPL,81:POKEPL+54272,4:EN=532
    69
150 POKEEN,255:POKE49192,0:LV=1:SC=0:CS=
    53278:CD=53279:GOSUB330:GOTO115
160 PRINT"{CLR}";:PRINT:PRINTT$;S$;S$;:G
    OSUB180:PRINTS$;S$;:GOSUB180:PRINTS$
    ;S$;T$
170 PRINT"{HOME}":RETURN
180 PRINT"{RVS ON}{2 SPC}{RVS OFF}{2 SPC
    }{CBM A}{13 SH *}{CBM S}{2 SPC}{CBM
    A}{13 SH *}{CBM S}{2 SPC}{RVS ON}{2
    SPC}{RVS OFF}";
190 PRINT"{RVS ON}{2 SPC}{RVS OFF}{2 SPC
    }{SH -}{13 SPC}{SH -}{2 SPC}{SH -}{1
    3 SPC}{SH -}{2 SPC}{RVS ON}{2 SPC}{R
    VS OFF}";
200 PRINT"{RVS ON}{2 SPC}{RVS OFF}{2 SPC
    }{SH -}{13 SPC}{SH -}{2 SPC}{SH -}{1
    3 SPC}{SH -}{2 SPC}{RVS ON}{2 SPC}{R
    VS OFF}";
210 PRINT"{RVS ON}{2 SPC}{RVS OFF}{2 SPC
    }I{13 SPC}I{2 SPC}I{13 SPC}I{2 SPC}{
    RVS ON}{2 SPC}{RVS OFF}";
220 PRINT"{RVS ON}{2 SPC}{RVS OFF}{2 SPC
    }{SH -}{13 SPC}{SH -}{2 SPC}{SH -}{1
```

```
     3 SPC}{SH -}{2 SPC}{RVS ON}{2 SPC}{R
     VS OFF}";
230 PRINT"{RVS ON}{2 SPC}{RVS OFF}{2 SPC
     }{SH -}{13 SPC}{SH -}{2 SPC}{SH -}{1
     3 SPC}{SH -}{2 SPC}{RVS ON}{2 SPC}{R
     VS OFF}";
240 PRINT"{RVS ON}{2 SPC}{RVS OFF}{2 SPC
     }{CBM Z}{13 SH *}{CBM X}{2 SPC}{CBM
     Z}{13 SH *}{CBM X}{2 SPC}{RVS ON}{2
     SPC}{RVS OFF}";
250 RETURN
260 PRINT"{CLR}";:PRINT:PRINTT$;
270 FORI=1TO20:PRINTS$;:NEXT:PRINTT$:PRI
     NT"{HOME}":PRINT"{9 CUR.GIU}";
280 D$="{CBM L}{CBM J}{39 SPC}{CBM L}{CB
     M J}":PRINTD$;D$;D$;D$:RETURN
290 PRINT"{HOME}{23 CUR.GIU}{YELLOW}{2 S
     PC}PUNTI"SC"{3 SPC}LIV. "LV"{3 SPC}V
     ITE "P"{LT.BLUE}":
291 PRINT"{HOME}":RETURN
330 IFTC<>4THEN340
335 TC=0:FORI=1TO4:RM(I)=0:NEXT:LV=LV+1:
     GOSUB880
336 IFLV/4=INT(LV/4)THENP=P+1:V=7-INT(LV
     /4):IFV>=0THENPOKE49194,V
340 POKE49192,0:POKE53269,0:GOSUB160:GOS
     UB290:IFP=0THEN610
341 IFRM(1)=1THENPOKE1315,160
342 IFRM(2)=1THENPOKE1332,160
343 IFRM(3)=1THENPOKE1675,160
344 IFRM(4)=1THENPOKE1692,160
350 POKEPL,81:POKEPL+54272,4
360 M=PEEK(56320):M=(MAND15)
370 IFM=15THEN360
380 DX=((M>8)AND(M<12))-(M<8)
390 DY=((M=6)OR(M=10)OR(M=14))-((M=5)OR(
     M=9)OR(M=13))
400 PX=PX+DX:PY=PY+DY
410 PL=(PY*40)+1024+PX:IFPEEK(PL)<>32THE
     N430
420 POKEOPL,32:POKEOPL+54272,0:POKEPL,81
     :POKEPL+54272,4:OPL=PL:GOTO360
430 IFPEEK(PL)<>9THENGOTO590
440 IFPY=7THENRM=1
450 IFPY=16THENRM=3
460 IFPX>19THENRM=RM+1
470 IFRM=1THENCL=6
480 IFRM=2THENCL=7
490 IFRM=3THENCL=5
500 IFRM=4THENCL=2
510 POKE53292,CL
520 IFRM(RM)=1THENPX=PX-DX:PY=PY-DY:PL=(
     PY*40)+1024+PX:OPL=PL:GOTO420
530 FORI=1TO4:POKE2040+I,230+RM:POKE5328
     7+I,CL+1:NEXT:POKE2045,235+RM:GOSUB6
     50
540 X=PEEK(53248):Y=PEEK(53249)
550 IFX<=46THENPX=-3*((RM=1)OR(RM=3))-20
     *((RM=2)OR(RM=4))
```

feroci e accanite, come serpenti, scorpioni, scheletri e fantasmi.

L'unico modo per procedere nella discesa al piano sottostante, nel quale sono custoditi altri quattro inestimabili tesori, è quello di prendere tutti i tesori presenti al piano in cui ci si trova.

All'inizio del gioco si possono vedere dall'alto le quattro stanze del piano in cui ci si trova e, nella parte bassa dello schermo, il punteggio aggiornato, il numero di vite e il livello.

Il giocatore è rappresentato, in questa schermata, dalla pallina, che è possibile muovere mediante il joystick (porta 2).

Per entrare nel vivo dell'esplorazione è necessario far entrare la pallina in una porta di una delle quattro stanze.

Come si entra nella stanza prescelta si è immediatamente inseguiti dalle creature che difendono ferocemente il tesoro (i nemici per ogni stanza sono quattro).

Da essi ci si può difendere sparando mediante il tasto "fire" nella direzione in cui

```
560 IFX>46THENPX=-19*((RM=1)OR(RM=3))-36
    *((RM=2)OR(RM=4))
570 PY=-7*((RM=1)OR(RM=2))-16*((RM=3)OR(
    RM=4)):PL=(PY*40)+1024+PX:OPL=PL
580 GOTO330
590 PX=PX-DX:PY=PY-DY
600 GOTO360
610 PRINT"{HOME}{7 CUR.GIU}{16 CUR.DES}{
    RVS ON}{YELLOW}GAME OVER{RVS OFF}"
611 PRINT"{CUR.GIU}{7 CUR.DES}{RVS ON}PR
    EMI UN TASTO PER GIOCARE{LT.BLUE}{RV
    S OFF}":POKE198,0
612 WAIT198,1
613 PRINT"{CLR}":RETURN
650 POKEOPL,32:POKEOPL+54272,0:POKEPL,81
    :POKEPL+54272,4:GOSUB260:GOSUB290
660 IFPX=18ORPX=35THEN680
670 X=45:Y=145:POKE53264,PEEK(53264)AND2
    54:POKE49189,0:GOTO690
680 X=45:Y=145:POKE53264,PEEK(53264)OR1:
    POKE49189,1
690 POKE53248,X:POKE53249,Y:POKE53264,PE
    EK(53264)AND1:POKE53269,0
700 PL=53250:POKEPL,FNRX(58):POKEPL+1,FN
    RY(67):POKEPL+2,FNRX(169)
710 POKEPL+3,FNRY(67):POKEPL+4,FNRX(58):
    POKEPL+5,FNRY(146)
720 POKEPL+6,FNRX(167):POKEPL+7,FNRY(146
    )
730 POKEPL+8,INT(RND(1)*222)+33:POKEPL+9
    ,INT(RND(1)*139)+66:POKEEN,255
740 GOSUB900:POKE49178,0
750 SYS49152:A=PEEK(49178)
760 IFA=1THENPOKE49178,0:POKE49190,0:RET
    URN
770 IFA<>2THEN800
780 POKE49178,0:POKE49190,0:P=P-1:IFRM(R
    M)=1THENRM(RM)=0:SC=SC-300:TC=TC-1
785 FORI=20TO0STEP-1:POKELH,I:POKECR,17:
    FORW=1TO20:NEXT:POKECR,16:NEXT
790 POKECR,0:POKE53261,0:RETURN
800 IFA<>3THEN810
801 SC=SC+300:GOSUB290:TC=TC+1:POKE49178
    ,0:RM(RM)=1:POKE53261,0
802 FORI=0TO100STEP10:POKELH,I:POKECR,17
    :FORW=1TO20:NEXT:POKECR,16:NEXT
803 POKECR,0:GOTO750
810 POKE49178,0:POKE49190,0:SC=SC+10:GOS
    UB290:GOTO750
820 POKE2040,230:POKE2041,231:POKE2042,2
    32:POKE2043,233:POKE2044,234
830 POKE2045,236:POKE2046,235
840 CH=0:FORI=14720TO15359:READA:POKEI,A
    :CH=CH+A:NEXT
845 IFCH<>45651THENPRINT"ERRORE NEI DATI
     SPRITE!!!":END
850 RETURN
880 POKEEN,0:PRINT"{CLR}{5 CUR.DES}{5 CU
```

ci si muove: attenzione perché i proiettili disponibili per ogni stanza sono tre. Se le creature riescono a toccarvi, perdete una delle vite. Uscendo da una stanza ritornate a vedere le quattro stanze dall'alto; in quelle in cui è già stato preso il tesoro ci sarà un quadratino.
Ricordiamo che per passare ai piani sottostanti del sotterraneo è necessario prendere tutti e quattro i tesori.
All'inizio della partita disponete di cinque vite e ne acquistate una per ogni quattro piani del sotterraneo superati.

Tratto dalla rivista "Supercommodore" n. 6/'85

```
    R.GIU}HAI MIGLIORATO LIVELLO: ";LV"
    !"
890 FORW=1TO1000:NEXT:RETURN
900 A=PEEK(49189):ONA+1GOTO910,920
910 A=1424:GOTO930
920 A=1462
930 FORI=ATOA+120STEP40:POKEI,160:POKEI+
    1,160:NEXTI:RETURN
960 DATA 0,60,0,0,126,0,0,219
970 DATA 0,0,255,0,0,255,0,0
980 DATA 126,0,0,60,0,1,255,128
990 DATA 3,255,192,3,126,192,3,126
1000 DATA 192,3,126,192,3,126,192,3
1010 DATA 126,192,0,102,0,0,102,0
1020 DATA 0,102,0,0,102,0,0,102
1030 DATA 0,0,102,0,0,231,0,0
1050 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1060 DATA 112,0,0,216,0,1,240,0
1070 DATA 1,192,0,1,192,0,0,224
1080 DATA 0,0,56,0,0,28,0,0
1090 DATA 14,0,240,14,131,252,14,199
1100 DATA 255,14,207,15,158,254,7,252
1110 DATA 124,3,248,56,0,224,0,0
1120 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1140 DATA 0,0,0,12,0,48,30,0
1150 DATA 120,18,24,72,51,60,204,97
1160 DATA 60,134,13,153,176,30,255,120
1170 DATA 51,127,204,45,255,180,110,255
1180 DATA 118,219,255,219,53,255,172,110
1190 DATA 255,118,219,255,219,48,60,12
1200 DATA 32,24,4,96,0,6,64,0
1210 DATA 2,64,0,2,0,0,0,0
1230 DATA 0,24,0,0,60,0,0,126
1240 DATA 0,0,195,0,0,195,0,0
1250 DATA 102,0,0,60,0,0,255,0
1260 DATA 1,255,128,3,189,192,3,189
1270 DATA 192,7,126,224,7,126,224,9
1280 DATA 126,144,16,255,8,9,126,144
1290 DATA 6,255,96,0,255,0,1,255
1300 DATA 128,3,255,192,0,0,0,0
1320 DATA 2,0,64,14,66,112,63,90
1330 DATA252,127,255,254,255,129,255,255
1340 DATA 165,255,221,129,187,136,195,17
1350 DATA 0,195,0,0,102,0,0,126
1360 DATA 0,0,60,0,0,60,0,0
1370 DATA 60,0,0,60,0,16,56,0
1380 DATA 48,248,0,255,224,0,127,128
1390 DATA 0,48,0,0,16,0,0,16
1410 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1420 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1430 DATA 0,0,0,126,0,1,153,128
1440 DATA 2,60,64,6,255,96,6,255
1450 DATA 96,2,60,64,1,153,128,0
1460 DATA 126,0,0,0,0,0,0,0
1470 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1480 DATA 0,0,0,0,0,0,0,255
1490 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1500 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1510 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
```

```
1520 DATA 0,0,0,63,255,252,96,0
1530 DATA 6,192,0,3,255,255,255,192
1540 DATA 20,3,192,28,3,192,0,3
1550 DATA 192,0,3,255,255,255,0,0
1560 DATA 0,0,0,0,0,0,0,255
1570 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1580 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1590 DATA 0,0,0,0,0,97,255,134
1600 DATA 146,0,73,147,129,201,137,255
1610 DATA 145,135,255,225,128,255,1,65
1620 DATA 255,130,34,126,68,28,60,56
1630 DATA 0,255,0,3,255,192,31,255
1640 DATA 248,0,0,0,0,0,0,255
1650 DATA 1,255,128,3,255,192,7,129
1660 DATA 224,12,195,48,24,102,24,56
1670 DATA 60,28,60,126,60,54,195,108
1680 DATA 51,153,204,49,189,140,49,189
1690 DATA 140,51,153,204,54,195,108,60
1700 DATA 126,60,56,60,28,24,102,24
1710 DATA 12,195,48,7,129,224,3,255
1720 DATA 192,1,255,128,0,0,0,0
1730 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1740 DATA 0,0,0,0,0,126,0,0
1750 DATA 195,0,0,195,0,0,126,0
1760 DATA 0,60,0,0,60,0,0,60
1770 DATA 0,0,126,0,0,255,0,0
1780 DATA 255,0,1,255,128,1,255,128
1790 DATA 3,255,192,3,255,192,3,255
1800 DATA 192,1,255,128,0,255,0,0
1810 CH=0:I=49152:IFPEEK(I)=76THENRETURN
1820 READA:CH=CH+A:IFA=256THEN1840
1830 POKEI,A:I=I+1:GOTO1820
1840 IFCH<>141279THENPRINT"ERRORI NEI DA
     TI DEL LM!":END
1850 RETURN
1860 DATA 76,24,194,1,2,4
1870 DATA 8,16,32,64,128,254
1880 DATA 253,251,247,239,223,191
1890 DATA 127,0,0,0,0,0
1900 DATA 0,0,0,0,0,0
1910 DATA 0,0,0,0,0,0
1920 DATA 0,0,0,0,0,0
1930 DATA 0,0,173,20,192,10
1940 DATA 168,141,19,192,185,0
1950 DATA 208,141,21,192,172,20
1960 DATA 192,185,3,192,45,16
1970 DATA 208,141,22,192,172,19
1980 DATA 192,185,1,208,141,23
1990 DATA 192,173,21,192,24,109
2000 DATA 24,192,141,21,192,201
2010 DATA 255,240,19,201,0,240
2020 DATA 3,76,129,192,172,20
2030 DATA 192,185,3,192,141,22
2040 DATA 192,76,129,192,173,24
2050 DATA 192,16,12,173,21,192
2060 DATA 201,255,208,5,169,0
2070 DATA 141,22,192,173,23,192
2080 DATA 24,109,25,192,141,23
2090 DATA 192,172,20,192,173,22
```

```
2100 DATA 192,240,12,185,3,192
2110 DATA 13,16,208,141,16,208
2120 DATA 76,168,192,185,11,192
2130 DATA 45,16,208,141,16,208
2140 DATA 172,19,192,173,21,192
2150 DATA 153,0,208,173,23,192
2160 DATA 201,66,144,9,201,205
2170 DATA 240,2,176,3,153,1
2180 DATA 208,169,0,141,24,192
2190 DATA 141,25,192,96,173,0
2200 DATA 220,41,15,201,15,208
2210 DATA 3,76,111,193,32,207
2220 DATA 193,32,44,192,173,1
2230 DATA 208,201,66,208,9,24
2240 DATA 105,1,141,1,208,76
2250 DATA 246,192,201,205,208,6
2260 DATA 56,233,1,141,1,208
2270 DATA 173,16,208,41,1,208
2280 DATA 42,173,0,208,201,39
2290 DATA 208,74,173,1,208,201
2300 DATA 130,144,22,201,161,176
2310 DATA 18,173,16,208,41,1
2320 DATA 205,37,192,240,8,169
2330 DATA 1,141,26,192,76,111
2340 DATA 193,238,0,208,76,78
2350 DATA 193,173,0,208,201,49
2360 DATA 208,32,173,1,208,201
2370 DATA 130,144,22,201,161,176
2380 DATA 18,173,16,208,41,1
2390 DATA 205,37,192,240,8,169
2400 DATA 1,141,26,192,76,111
2410 DATA 193,206,0,208,162,5
2420 DATA 32,54,195,173,32,192
2430 DATA 240,23,169,3,141,26
2440 DATA 192,160,5,185,11,192
2450 DATA 45,21,208,141,21,208
2460 DATA 160,10,169,0,153,0
2470 DATA 208,173,38,192,208,90
2480 DATA 173,43,192,208,85,173
2490 DATA 0,220,41,16,208,78
2500 DATA 173,40,192,201,3,176
2510 DATA 71,169,50,141,43,192
2520 DATA 169,1,141,38,192,238
2530 DATA 40,192,169,10,141,1
2540 DATA 212,169,17,141,4,212
2550 DATA 162,2,32,15,194,169
2560 DATA 16,141,4,212,160,12
2570 DATA 173,0,208,153,0,208
2580 DATA 173,1,208,153,1,208
2590 DATA 173,16,208,41,1,240
2600 DATA 9,173,16,208,9,64
2610 DATA 141,16,208,96,173,16
2620 DATA 208,41,191,141,16,208
2630 DATA 96,168,41,1,208,8
2640 DATA 169,255,141,25,192,76
2650 DATA 230,193,152,41,2,208
2660 DATA 5,169,1,141,25,192
2670 DATA 152,41,4,208,8,169
2680 DATA 255,141,24,192,76,253
```

```
2690 DATA 193,152,41,8,208,5
2700 DATA 169,1,141,24,192,173
2710 DATA 38,192,208,12,173,24
2720 DATA 192,141,39,192,173,25
2730 DATA 192,141,41,192,96,160
2740 DATA 255,136,208,253,202,208
2750 DATA 248,96,169,0,141,20
2760 DATA 192,32,202,192,44,43
2770 DATA 192,240,3,206,43,192
2780 DATA 173,26,192,208,88,173
2790 DATA 38,192,240,21,32,13
2800 DATA 196,173,38,192,240,13
2810 DATA 173,26,192,208,70,32
2820 DATA 13,196,173,26,192,208
2830 DATA 62,174,42,192,32,15
2840 DATA 194,162,0,173,27,192
2850 DATA 24,105,1,201,5,208
2860 DATA 2,169,1,141,27,192
2870 DATA 141,20,192,168,185,3
2880 DATA 192,45,16,208,208,16
2890 DATA 152,10,168,185,0,208
2900 DATA 208,8,232,224,4,240
2910 DATA 161,76,79,194,32,139
2920 DATA 194,173,26,192,208,3
2930 DATA 76,24,194,169,0,141
2940 DATA 38,192,96,173,27,192
2950 DATA 10,168,185,0,208,141
2960 DATA 21,192,185,1,208,141
2970 DATA 23,192,173,23,192,205
2980 DATA 1,208,208,8,169,0
2990 DATA 141,23,192,76,187,194
3000 DATA 144,8,169,255,141,25
3010 DATA 192,76,187,194,169,1
3020 DATA 141,25,192,172,27,192
3030 DATA 185,3,192,45,16,208
3040 DATA 208,8,169,0,141,22
3050 DATA 192,76,211,194,169,1
3060 DATA 141,22,192,173,16,208
3070 DATA 41,1,205,22,192,240
3080 DATA 5,176,18,76,236,194
3090 DATA 173,21,192,205,0,208
3100 DATA 240,12,144,5,169,255
3110 DATA 76,248,194,169,1,76
3120 DATA 248,194,169,0,141,24
3130 DATA 192,173,24,192,73,255
3140 DATA 24,105,1,141,34,192
3150 DATA 173,25,192,73,255,24
3160 DATA 105,1,141,35,192,32
3170 DATA 44,192,32,33,195,173
3180 DATA 32,192,208,1,96,32
3190 DATA 229,195,96,162,0,236
3200 DATA 20,192,240,8,32,54
3210 DATA 195,173,32,192,208,5
3220 DATA 232,224,6,208,238,96
3230 DATA 173,20,192,10,168,185
3240 DATA 0,208,141,28,192,185
3250 DATA 1,208,141,29,192,138
3260 DATA 10,168,185,0,208,141
3270 DATA 30,192,185,1,208,141
```

```
3280 DATA 31,192,173,29,192,56
3290 DATA 233,19,205,31,192,176
3300 DATA 11,173,29,192,24,105
3310 DATA 19,205,31,192,176,6
3320 DATA 169,0,141,32,192,96
3330 DATA 172,20,192,185,3,192
3340 DATA 45,16,208,240,2,169
3350 DATA 1,141,33,192,138,168
3360 DATA 185,3,192,45,16,208
3370 DATA 240,2,169,1,205,33
3380 DATA 192,240,46,176,25,173
3390 DATA 28,192,56,233,15,176
3400 DATA 11,205,30,192,176,6
3410 DATA 169,1,141,32,192,96
3420 DATA 169,0,141,32,192,96
3430 DATA 173,28,192,24,105,15
3440 DATA 144,242,205,30,192,144
3450 DATA 237,169,1,141,32,192
3460 DATA 96,173,28,192,56,233
3470 DATA 15,176,2,169,0,205
3480 DATA 30,192,176,216,173,28
3490 DATA 192,24,105,15,144,2
3500 DATA 169,255,205,30,192,144
3510 DATA 201,169,1,141,32,192
3520 DATA 96,138,240,31,173,34
3530 DATA 192,141,24,192,173,35
3540 DATA 192,141,25,192,32,44
3550 DATA 192,173,34,192,141,24
3560 DATA 192,173,35,192,141,25
3570 DATA 192,32,44,192,96,169
3580 DATA 2,141,26,192,96,160
3590 DATA 12,185,1,208,201,66
3600 DATA 240,106,201,205,240,102
3610 DATA 173,16,208,41,1,208
3620 DATA 7,185,0,208,201,39
3630 DATA 240,88,185,0,208,201
3640 DATA 49,240,81,173,39,192
3650 DATA 141,24,192,173,41,192
3660 DATA 141,25,192,169,6,141
3670 DATA 20,192,32,44,192,160
3680 DATA 12,185,1,208,201,66
3690 DATA 240,52,201,205,240,48
3700 DATA 173,16,208,41,64,208
3710 DATA 10,185,0,208,201,39
3720 DATA 240,34,76,104,196,185
3730 DATA 0,208,201,49,240,24
3740 DATA 162,1,32,54,195,173
3750 DATA 32,192,208,22,232,224
3760 DATA 5,208,243,76,122,196
3770 DATA 169,0,141,26,192,96
3780 DATA 169,0,141,26,192,76
3790 DATA 171,196,138,24,105,3
3800 DATA 141,26,192,138,168,185
3810 DATA 11,192,45,21,208,141
3820 DATA 21,208,185,11,192,45
3830 DATA 16,208,141,16,208,152
3840 DATA 10,168,169,0,153,0
3850 DATA 208,169,0,141,38,192
3860 DATA 160,12,153,1,208,96,256
```

FROGS

Il gioco

Non appena caricato il programma, vi viene chiesto di attendere un certo tempo durante il quale il computer prepara i caratteri grafici con i dati racchiusi nelle linee di DATA, dopodiché si presenta la schermata iniziale con il titolo. Premendo F1 si inizia a giocare, con F3 si accede invece alla classifica con i recordmen e i punteggi da essi realizzati.

Il game consiste nel guidare una rana attraverso un percorso accidentato fino a raggiungere la fragola che si trova in un punto casuale del labirinto. Per fare ciò dovete premere in successione i tasti di direzione badando bene a non urtare le pareti del tracciato che vi sono letali. La vostra intrepida rana di color verde, è seguita costantemente dalla propria ombra rossa che, se urtata, è mortale né più né meno come le pareti. Muovetevi in continuazione: una sosta, anche di pochi secondi, vi fa esplodere togliendovi una delle vite a vostra disposizione. Dirigetevi sulla fragola senza esitazioni, infatti questa può cambiare posi-

```
0 REM *********************
1 REM ***     "FROGS"     ***
2 REM ***        BY       ***
3 REM ***   LUCA MARRAS   ***
4 REM *********************
9 POKE808,225
90 DIMNH(11),NL(11),SH(14),SL(14)
100 DIMSC$(2,24):GOSUB30000:GOSUB31000:G
    OSUB32000:GOSUB33000
110 S=1024:T=55296
400 DL=-1:SG=1:Q=0:ME=200:I=2
410 GOSUB34000:POKE198,0
420 GETA$:IFA$="{F1}"THEN450
430 IFA$="{F3}"THENGOSUB13000:GOTO400
440 GOTO420
450 TM=300
500 PRINT"{CLR}{RVS ON}{CUR.GIU}";:X=32:
    Y=66:POKEV,X:POKEV+1,Y:POKEV+2,100:P
    OKEV+3,0:XN=0:YN=0
505 POKEV+16,0:POKEV+39,5:POKE2040,13:PO
    KEV+21,7
510 FORP=1TO24:PRINTSC$(1+DL,P);:NEXT:PO
    KES+999,CA(1+DL):POKET+999,CO(1+DL)
515 POKEV+4,0:POKEV+5,0:P=PEEK(V+30):P=P
    EEK(V+31):PRINT"{RVS OFF}{HOME}{CYAN
    }SCORE"Q
517 PRINT"{HOME}{RVS ON}{RED}"TAB(27)"LI
    VES"I:POKEW(1),0:POKEW(1),14:GOSUB30
    00:POKE198,0
518 PRINT"{HOME}{YELLOW}"TAB(36)SG;
520 TS=0:GETA$:POKE198,0:IFA$<>""THENGOS
    UB2000
524 IFTS=1ANDFR>0THENFR=FR-2:IFFR<10THEN
    POKEV+39,5
526 IFTS=0THENFR=FR+1:IFFR=10THENPOKEV+3
    9,14
528 IFFR=15THEN8000
540 N1=PEEK(V+30)
545 IFN1AND1=1THEN7000
550 N=PEEK(V+31)AND1
555 IFN=1THEN8000
560 IFMN=1THENMN=0:GOSUB2700
570 TM=TM-1:PRINT"{HOME}{PURPLE}"TAB(13)
    "TIME{4 SPC}{4 CUR.SIN}"TM
```

```
580 IFTM=0THEN11000
590 L=(TM+8)AND11:POKEW(1),0:POKEFH(1),N
    H(L):POKEFL(1),NL(L):POKEW(1),33
600 RN=INT(RND(1)*ME):IFRN=20THENGOSUB30
    00
700 GOTO520
1000 DATA0,24,0,32,60,4,112,126,14,32,12
     6,4,32,60,4,32,24,4,49,255,40,29,23
     1,184
1010 DATA31,189,248,7,219,224,1,255,128,
     1,255,128,0,255,0,1,255,128,7,219,2
     24
1020 DATA15,219,240,24,231,24,48,60,12,3
     2,24,4,112,0,14,32,0,4
1030 DATA0,0,80,0,1,164,0,5,80,0,4,64,0,
     4,48,3,196,252,7,179,252,15,239,127
1040 DATA63,251,127,63,255,252,63,255,25
     2,63,191,252,15,253,252,15,255,252
1050 DATA15,255,236,11,175,176,14,191,24
     0,3,254,240,0,255,128,0,243,192,0,1
     95,0
1060 DATA0,0,0,16,0,8,8,0,16,4,0,32,2,12
     6,64,1,255,128,1,255,128,3,255,192
1070 DATA3,153,192,1,255,128,1,255,128,0
     ,255,0,0,255,0,0,231,0,1,90,128,2,6
     0,64
1080 DATA4,0,32,8,0,16,16,0,8,0,0,0,0,0,
     0
1100 DATA"{ORANGE}{40 SH W}"
1110 DATA"{SH W}{3 CUR.DES}{SH W}{20 CUR
     .DES}{SH W}{13 CUR.DES}{SH W}"
1120 DATA"{SH W}{3 CUR.DES}{SH W}{20 CUR
     .DES}{SH W}{13 CUR.DES}{SH W}"
1130 DATA"{SH W}{3 CUR.DES}{SH W}{20 CUR
     .DES}{SH W}{13 CUR.DES}{SH W}"
1140 DATA"{SH W}{7 CUR.DES}{SH W}{6 CUR.
     DES}{7 SH W}{3 CUR.DES}{SH W}{3 CUR
     .DES}{2 SH W}{4 CUR.DES}{SH W}{3 CU
     R.DES}{SH W}"
1150 DATA"{SH W}{7 CUR.DES}{SH W}{6 CUR.
     DES}{SH W}{14 CUR.DES}{SH W}{4 CUR.
     DES}{SH W}{3 CUR.DES}{SH W}"
1160 DATA"{SH W}{7 CUR.DES}{SH W}{6 CUR.
     DES}{SH W}{14 CUR.DES}{SH W}{4 CUR.
     DES}{SH W}{3 CUR.DES}{SH W}"
1170 DATA"{SH O}{3 CUR.DES}{8 SH W}{17 C
     UR.DES}{7 SH W}{3 CUR.DES}{SH P}"
1190 DATA"{25 CUR.DES}{SH W}{14 CUR.DES}
     "
1200 DATA"{25 CUR.DES}{SH W}{14 CUR.DES}
     "
1210 DATA"{15 CUR.DES}{6 SH W}{4 CUR.DES
     }{SH W}{14 CUR.DES}"
1220 DATA"{SH L}{3 CUR.DES}{SH W}{3 CUR.
     DES}{SH W}{6 CUR.DES}{SH W}{19 CUR.
     DES}{SH W}{3 CUR.DES}{SH @}"
```

zione da un momento all'altro obbligandovi a percorrere un tratto di strada maggiore. Se la preda è dal lato opposto dello schermo rispetto alla vostra posizione, non esitate ad usare le porticine laterali (se ci sono) che vi trasferiscono all'istante dall'altra parte.
Nell'angolo in alto a sinistra trovate il punteggio che si aggiorna man mano che procedete, al centro in viola vi è il temporizzatore che conta a scalare partendo da 300: se riesce a raggiungere lo zero, passate al livello successivo. A destra in alto è riportato il numero delle vite (3 all'inizio) e il livello in cui vi trovate.

I comandi

Non è previsto l'impiego dei joystick; usate i tasti:
@ = spostamento verso l'alto
/ = spostamento verso il basso
Z = spostamento verso sinistra
C = spostamento verso destra

```
1230 DATA"{SH W}{3 CUR.DES}{SH W}{3 CUR.
     DES}{SH W}{6 CUR.DES}{SH W}{19 CUR.
     DES}{SH W}{3 CUR.DES}{SH W}"
1240 DATA"{SH W}{3 CUR.DES}{SH W}{3 CUR.
     DES}{SH W}{6 CUR.DES}{SH W}{15 CUR.
     DES}{SH W}{3 CUR.DES}{SH W}{3 CUR.D
     ES}{SH W}"
1250 DATA"{SH W}{3 CUR.DES}{SH W}{3 CUR.
     DES}{SH W}{6 CUR.DES}{SH W}{15 CUR.
     DES}{SH W}{3 CUR.DES}{SH W}{3 CUR.D
     ES}{SH W}"
1260 DATA"{SH W}{7 CUR.DES}{4 SH W}{3 CU
     R.DES}{6 SH W}{3 CUR.DES}{8 SH W}{3
      CUR.DES}{SH W}{3 CUR.DES}{SH W}"
1270 DATA"{SH W}{34 CUR.DES}{SH W}{3 CUR
     .DES}{SH W}"
1280 DATA"{SH W}{34 CUR.DES}{SH W}{3 CUR
     .DES}{SH W}"
1290 DATA"{SH W}{3 CUR.DES}{SH W}{30 CUR
     .DES}{SH W}{3 CUR.DES}{SH W}"
1300 DATA"{SH W}{3 CUR.DES}{7 SH W}{5 CU
     R.DES}{SH W}{7 CUR.DES}{12 SH W}{3
     CUR.DES}{SH W}"
1310 DATA"{SH W}{15 CUR.DES}{SH W}{22 CU
     R.DES}{SH W}"
1320 DATA"{SH W}{15 CUR.DES}{SH W}{22 CU
     R.DES}{SH W}"
1330 DATA"{SH W}{15 CUR.DES}{SH W}{22 CU
     R.DES}{SH W}"
1340 DATA"{39 SH W}"
1350 DATA215,8
1500 DATA"{BLUE}{40 SH V}"
1510 DATA"{SH V}{3 CUR.DES}{SH V}{34 CUR
     .DES}{SH V}"
1520 DATA"{SH V}{3 CUR.DES}{SH V}{34 CUR
     .DES}{SH V}"
1530 DATA"{SH V}{3 CUR.DES}{SH V}{34 CUR
     .DES}{SH V}"
1540 DATA"{SH V}{3 CUR.DES}{2 SH V}{3 CU
     R.DES}{5 SH V}{3 CUR.DES}{9 SH V}{3
      CUR.DES}{7 SH V}{3 CUR.DES}{SH V}"
1550 DATA"{SH V}{12 CUR.DES}{SH V}{3 CUR
     .DES}{SH V}{17 CUR.DES}{SH V}{3 CUR
     .DES}{SH V}"
1560 DATA"{SH V}{12 CUR.DES}{SH V}{3 CUR
     .DES}{SH V}{17 CUR.DES}{SH V}{3 CUR
     .DES}{SH V}"
1570 DATA"{SH O}{12 CUR.DES}{SH V}{3 CUR
     .DES}{SH V}{17 CUR.DES}{SH V}{3 CUR
     .DES}{SH P}"
1580 DATA"{5 CUR.DES}{3 SH V}{5 CUR.DES}
     {SH V}{3 CUR.DES}{15 SH V}{3 CUR.DE
     S}{SH V}{4 CUR.DES}"
1590 DATA"{7 CUR.DES}{SH V}{3 CUR.DES}{3
      SH V}{3 CUR.DES}{SH V}{17 CUR.DES}
```

Memorizzazione

Digitate il programma listato e al termine salvatelo su nastro con SAVE "FROGS" oppure su disco con SAVE "FROGS", 8.
Per richiamarlo date il solito SHIFT/RUN STOP, oppure nel caso del dischetto, LOAD "FROGS", 8: RUN.

Tratto dalla rivista "Bit"

```
     {SH V}{4 CUR.DES}"
1600 DATA"{7 CUR.DES}{SH V}{5 CUR.DES}{S
     H V}{3 CUR.DES}{SH V}{17 CUR.DES}{S
     H V}{4 CUR.DES}"
1610 DATA"{SH L}{6 CUR.DES}{SH V}{5 CUR.
     DES}{SH V}{3 CUR.DES}{SH V}{17 CUR.
     DES}{4 SH V}{SH @}"
1620 DATA"{SH V}{6 CUR.DES}{SH V}{5 CUR.
     DES}{SH V}{10 CUR.DES}{8 SH V}{7 CU
     R.DES}{SH V}"
1630 DATA"{SH V}{6 CUR.DES}{SH V}{5 CUR.
     DES}{SH V}{10 CUR.DES}{SH V}{14 CUR
     .DES}{SH V}"
1640 DATA"{SH V}{6 CUR.DES}{SH V}{3 CUR.
     DES}{3 SH V}{10 CUR.DES}{SH V}{14 C
     UR.DES}{SH V}"
1650 DATA"{SH V}{6 CUR.DES}{SH V}{5 CUR.
     DES}{SH V}{3 CUR.DES}{8 SH V}{14 CU
     R.DES}{SH V}"
1660 DATA"{SH V}{6 CUR.DES}{SH V}{5 CUR.
     DES}{SH V}{3 CUR.DES}{SH V}{10 CUR.
     DES}{12 SH V}"
1670 DATA"{SH V}{6 CUR.DES}{SH V}{5 CUR.
     DES}{SH V}{3 CUR.DES}{SH V}{10 CUR.
     DES}{SH V}{3 CUR.DES}{SH V}{6 CUR.D
     ES}{SH V}"
1680 DATA"{SH V}{6 CUR.DES}{SH V}{5 CUR.
     DES}{SH V}{3 CUR.DES}{SH V}{10 CUR.
     DES}{SH V}{3 CUR.DES}{SH V}{6 CUR.D
     ES}{SH V}"
1690 DATA"{SH V}{3 CUR.DES}{14 SH V}{3 C
     UR.DES}{8 SH V}{3 CUR.DES}{SH V}{6
     CUR.DES}{SH V}"
1700 DATA"{SH V}{38 CUR.DES}{SH V}"
1710 DATA"{SH V}{38 CUR.DES}{SH V}"
1720 DATA"{SH V}{38 CUR.DES}{SH V}"
1730 DATA"{39 SH V}"
1740 DATA214,6
1800 DATA34,207,43,219,52,39,29,69,34,20
     7,43,219,23,59,29,69,34,207
1810 DATA19,137,23,59,29,69
1820 DATA23,59,17,103,19,137,21,237,23,5
     9,17,103,19,137,21,237,23,59,29,69,
     26,20
1830 DATA23,59,21,237,17,103
1900 DATA48,127,99,99,99,99,99,99,127
1901 DATA49,3,3,3,3,3,3,3,3
1902 DATA50,127,3,3,3,127,96,96,127
1903 DATA51,127,3,3,63,3,3,3,127
1904 DATA52,99,99,99,127,3,3,3,3
1905 DATA53,127,96,96,127,3,3,3,127
1906 DATA55,127,3,3,3,3,3,3,3
1907 DATA54,127,96,96,127,99,99,99,127
1908 DATA56,127,99,99,127,99,99,99,127
1909 DATA57,127,99,99,127,3,3,3,127
1910 DATA0,126,189,219,255,255,219,189,1
```

```
     26
1911 DATA215,255,118,52,60,44,44,126,243
1912 DATA214,0,0,126,122,94,94,126,0
1913 DATA47,0,0,32,0,0,0,0,0
1914 DATA31,126,68,137,145,145,137,68,12
     6
1999 DATA-1
2000 IFA$="Z"THENX1=-8:Y1=0:GOTO2060
2010 IFA$="C"THENX1=8:Y1=0:GOTO2060
2020 IFA$="@"THENX1=0:Y1=-8:GOTO2060
2030 IFA$="/"THENX1=0:Y1=8:GOTO2060
2040 RETURN
2060 X=X+X1:Y=Y+Y1:IFY>121ANDY<126THENGO
     SUB2600
2063 XP=X:GOSUB2500:POKEV+1,Y:TS=1
2065 IFRX=1THENPOKEV+16,PEEK(V+16)OR1:GO
     TO2070
2067 POKEV+16,PEEK(V+16)AND254
2070 POKEV,LX
2075 POKEW(2),0:POKEW(2),65
2080 XN=X:YN=Y
2082 IFY1=-8THENYN=YN+21
2084 IFY1=8THENYN=YN-21
2086 IFX1=-8THENXN=XN+24
2088 IFX1=8THENXN=XN-24
2090 MN=1:POKE198,0:RETURN
2500 RX=INT(XP/256):LX=XP-RX*256:RETURN
2600 IFX=16THENX=320:X1=-8:RETURN
2610 IFX=328THENX=24:X1=+8:RETURN
2620 P=PEEK(V+30):RETURN
2700 POKEV+3,YN:XP=XN:GOSUB2500:POKEV+2,
     LX
2710 IFRX=1THENPOKEV+16,PEEK(V+16)OR2:GO
     TO2730
2720 POKEV+16,PEEK(V+16)AND253
2730 P=PEEK(V+30):RETURN
3000 YM=INT(RND(1)*184+50):POKEV+5,YM
3005 XP=INT(RND(1)*296+24):GOSUB2500:POK
     EV+4,LX
3010 IFRX=1THENPOKEV+16,PEEK(V+16)OR4:RE
     TURN
3020 POKEV+16,PEEK(V+16)AND251:RETURN
7000 REM
7010 IF(N1=5)OR(N1=7)THENGOSUB7500:GOTO7
     050
7020 IFN1=3THEN8000
7050 GOTO550
7500 Q=Q+200:PRINT"{HOME}{CYAN}SCORE"Q:P
     OKEV+38,3
7510 FORP=10TO255STEP5:POKEW(1),0:POKEFH
     (1),P:POKEFL(1),P:FORU=1TO5
7520 POKEW(1),33:NEXTU,P:POKEW(1),0
7530 GOSUB3000:POKEV+38,2:P=PEEK(V+30):P
     OKE198,0:RETURN
8000 POKEW(1),0:POKEW(2),0:POKEW(3),0:PO
     KEV+39,12
```

```
8010 POKEFH(3),10:POKEFL(3),100:POKEW(3)
     ,129
8020 POKE2040,15:FORP=1TO2000:NEXT:TS=0:
     FR=0
8030 I=I-1:IFI=-1THEN10000
8040 POKEW(3),0:P=PEEK(V+30):GOTO500
10000 FORP=1TO3:POKEW(P),0:NEXT
10010 FORP=255TO0STEP-5:POKEW(1),0:POKEF
     H(1),P:POKEFL(1),P:POKEW(1),33
10020 FORU=1TO25:NEXTU,P
10030 PRINT"{HOME}{10 CUR.GIU}{17 CUR.DE
     S}{CYAN}{RVS ON}";:FORP=1TO9:PRINT
     MID$("GAME OVER",P,1);
10040 FORU=1TO50:NEXTU,P:POKEV+21,0
10050 FORP=1TO1000:NEXT:PRINT"{RVS OFF}"
10060 FORP=1TO10:IFQ>HI(P)THENHN=P:P=11:
     GOTO10100
10070 NEXT
10080 GOTO400
10100 PRINT"{CLR}{RED}WHAT'S YOUR NAME?{
     3 CUR.GIU}":HI$="":L=0
10110 GETA$
10120 TM=TM+1:IFTM=4000THEN10200
10130 IFA$=""THEN10110
10135 IFASC(A$)=13THEN10200
10140 IFASC(A$)=20THEN10100
10150 IFA$=" "THENHI$=HI$+A$:PRINTA$;:L=
     L+1:IFL=15THEN10200
10155 IFA$=" "THEN10110
10160 IFASC(A$)<65ORASC(A$)>90THEN10110
10170 L=L+1:HI$=HI$+A$:PRINTA$;:IFL=15TH
     EN10200
10180 GOTO10110
10200 IFHN=10THENHI(HN)=Q:HI$(HN)=HI$:GO
     TO400
10210 FORP=10TOHN+1STEP-1
10220 HI$(P)=HI$(P-1):HI(P)=HI(P-1):NEXT
10230 HI$(HN)=HI$:HI(HN)=Q
10240 GOSUB13000:GOTO400
11000 SG=SG+1:DL=-DL:ME=ME-50:IFME<50THE
     NME=50
11010 FORP=1TO14:POKEW(1),0:POKEFH(1),SH
     (P):POKEFL(1),SL(P):POKEW(1),33
11020 FORU=1TO200:NEXTU,P
11030 FORP=1TO3:POKEW(P),0:NEXT:POKEV+21
     ,0:POKEV+5,150:POKEV+23,4:POKEV+29
     ,4
11035 POKEV+16,0
11040 PRINT"{CLR}{RVS OFF}{PURPLE}{CUR.G
     IU}":PRINT"@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
     @@@@@@@@@@@@@@@@@@";
11050 FORP=1TO20:PRINT"@{18 SPC}@{19 SPC
     }@";:NEXT
11060 PRINT"@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
     @@@@@@@@@@@@";
11065 PRINT"{HOME}{12 CUR.GIU}"SPC(6)"{G
```

```
     REEN}250 POINTS";:PRINTSPC(9)"{WHI
     TE}1000 POINTS";
11070 X(1)=74:X(2)=222:POKEV+21,4
11080 RN=INT(RND(1)*2):RN=21+RN
11090 FORP=2TORN:POKEV+4,X((PAND1)+1):PO
     KEW(1),0:POKEW(1),33:FORU=1TO200:N
     EXTU,P
11095 POKEW(1),0
11100 IFRN=21THENBO=1000
11110 IFRN=22THENBO=250
11120 PRINT"{HOME}{RED}BONUS"BO" POINTS.
     "Q" +"BO" ="Q+BO;:Q=Q+BO
11130 ONRN-20GOSUB11200,11250:FORP=1TO10
     00:NEXT
11140 POKEV+21,0:POKEV+23,0:POKEV+29,0:G
     OTO450
11200 FORP=50TO250STEP10:POKEW(1),0:POKE
     FL(1),P:POKEFH(1),P:POKEW(1),33
11210 FORU=1TO50:NEXTU,P:POKEW(1),0:RETU
     RN
11250 FORP=250TO50STEP-10:POKEW(1),0:POK
     EFL(1),P:POKEFH(1),P:POKEW(1),33
11260 FORU=1TO50:NEXTU,P:POKEW(1),0:RETU
     RN
13000 PRINT"{CLR}{GREEN}";
13010 FORP=1TO10:PRINTHI(P);TAB(20)HI$(P
     )"{CUR.GIU}":NEXT
13020 FORP=1TO20:RN=INT(RND(1)*16)
13030 L=(HN-1)*2:L=L*40
13040 FORU=LTOL+39:POKET+U,RN:NEXTU,P
13050 RETURN
30000 V=53248:POKEV+21,0:POKEV+32,0:POKE
     V+33,0:POKEV+23,0:POKEV+29,0:PRINT
     "{CLR}"
30005 PRINTCHR$(142):PRINT"{15 CUR.GIU}{
     GREEN}{14 CUR.DES}PLEASE WAIT"
30010 FORP=0TO62:READA:POKE832+P,A:NEXT:
     POKE2040,13:POKEV+39,5:POKE2041,13
30015 POKEV+40,2
30020 FORP=0TO62:READA:POKE896+P,A:NEXT:
     POKE2042,14:POKEV+41,7
30025 FORP=0TO62:READA:POKE960+P,A:NEXT
30030 POKEV+37,5:POKEV+38,2:POKEV+28,4
30070 FORP=1TO24:READSC$(0,P):NEXT:READC
     A(0):READCO(0)
30080 FORP=1TO24:READSC$(2,P):NEXT:READC
     A(2):READCO(2)
30090 RETURN
31000 SI=54272:VL=SI+24:POKEVL,0
31010 FORP=1TO3:U=SI+(P-1)*7
31020 FL(P)=U:FH(P)=U+1:TL(P)=U+2:TH(P)=
     U+3:W(P)=U+4:AD(P)=U+5:SR(P)=U+6:N
     EXT
31030 POKEAD(1),8:POKESR(1),8*16+2
31040 POKEAD(2),5*16+1:POKESR(2),0
31050 POKEAD(3),10:POKESR(3),0
```

```
31060 POKETL(2),200:POKETH(2),9:POKEFL(2
      ),103:POKEFH(2),17
31070 FORP=11TO0STEP-1:READNH(P):READNL(
      P):NEXT
31080 FORP=1TO14:READSH(P),SL(P):NEXT
31090 FORP=1TO3:POKEW(P),0:POKEVL,15:RET
      URN
32000 REM
32010 POKE56334,PEEK(56334)AND254:POKE1,
      PEEK(1)AND251
32020 FORP=0TO2039:POKEP+12288,PEEK(P+53
      248):NEXT
32030 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,PEEK(56
      334)OR1
32040 READA:IFA=-1THEN32070
32050 FORP=0TO7:READB:POKE12288+A*8+P,B:
      NEXT
32060 GOTO32040
32070 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)+12
32080 RETURN
33000 FORP=1TO10
33010 HI(P)=1000:HI$(P)="L.M.S."
33020 NEXT:HN=1:RETURN
34000 PRINT"{CLR}{8 CUR.GIU}{GREEN}";:FO
      RP=1TO200:RN=INT(RND(1)*1000)
34010 POKES+RN,46+INT(RND(1)*2):POKET+RN
      ,1:NEXT
34020 PRINT"{RVS ON}{6 SPC}{CBM *}{CUR.D
      ES}{SH \} {CBM *}{CUR.DES}{SH \} {
      CBM *}{CUR.DES}{SH \}{23 SPC}";
34030 PRINT" {3 CUR.DES} {CUR.DES} {CUR.
      DES} {CUR.DES} {CUR.DES} {3 CUR.DE
      S} "
34040 PRINT"{RVS ON}{3 SPC}{CUR.DES}{2 S
      PC}{RVS OFF}{SH \}{RVS ON}{CUR.DES
      } {CUR.DES} {CUR.DES} {CUR.DES}{CB
      M *}{CUR.DES}{RVS OFF}{CBM *}{RVS
      ON} {CBM *}"
34050 PRINT"{RVS ON} {3 CUR.DES} {CUR.DE
      S}{CBM *}{CUR.DES} {CUR.DES} {CUR.
      DES} {CUR.DES} {3 CUR.DES} "
34060 PRINT"{RVS ON} {3 CUR.DES} {CUR.DE
      S} {CUR.DES}{RVS OFF}{CBM *}{RVS O
      N} {RVS OFF}{SH \}{CUR.DES}{CBM *}
      {RVS ON} {RVS OFF}{SH \}{CUR.DES}{
      RVS ON}{2 SPC}{RVS OFF}{SH \}"
34070 PRINT"{2 CUR.GIU}{CYAN}←1984 L.M
      .S.{8 SPC}CREATED BY L. MARRAS"
34080 PRINT"{CUR.GIU}{YELLOW}{RVS ON}F1{
      RVS OFF} TO START{11 SPC}{RVS ON}F
      3{RVS OFF} TO SEE THE HITS";
34084 PRINT"{HOME}{9 CUR.GIU}{GRAY3}"SPC
      (20)"{RVS ON}{20 SPC}"
34086 PRINT"{HOME}{10 CUR.GIU}{RED}"SPC(
      20)"{RVS ON}{20 SPC}"
34090 RETURN
```